O‘YINLASHTIRILGAN TA’LIM TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA BOSHLANG‘ICH SINFLARDA SO‘Z BOYLIGINI OSHIRISH

Eshquvvatov Jaloliddin
Termiz iqtisodiyot va servis universiteti
1-bosqich magistranti
Doi: https://doi.org/10.5281/zenodo.20126282

Annotatsiya (Abstract): Ushbu maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining lug‘at boyligini boyitishda o‘yinlashtirilgan ta’lim texnologiyalarining o‘rni va samaradorligi tadqiq etiladi. Maqolada an’anaviy dars o‘tish usullaridan farqli o‘laroq, o‘yin elementlarini o‘quv jarayoniga tatbiq etish o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirishi va yangi so‘zlarni uzoq muddatli xotirada saqlashga xizmat qilishi asoslangan. Shuningdek, o‘quv jarayonida qo‘llaniladigan turli o‘yinlashtirish vositalari va ularning nutqiy kompetensiyalarni shakllantirishdagi metodik jihatlari yoritilgan.

Kalit so‘zlar (Key words): Boshlang‘ich ta’lim, o‘yinlashtirish (gamification), so‘z boyligi, integratsiyalashgan ta’lim, raqamli didaktika, interfaol metodlar, nutqiy kompetensiya, kognitiv rivojlanish.

Zamonaviy ta’lim paradigmasida o‘quv jarayonini insonparvarlashtirish va o‘quvchi shaxsiga yo‘naltirish ustuvor vazifa hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang‘ich sinf yoshidagi bolalarda dunyoqarashni shakllantirish va nutq madaniyatini yuksaltirish bevosita ularning so‘z boyligiga bog‘liq. Biroq, bugungi kunda axborot oqimining jadallashishi va raqamli texnologiyalarning hayotimizga kirib kelishi natijasida kichik maktab yoshidagi o‘quvchilarning kitobxonlik darajasi va faol lug‘at tarkibi biroz cheklanayotgani kuzatilmoqda.
So'z boyligi — bu tilning asosiy tarkibiy qismi bo'lib, o'quvchilarning o'qish, yozish va muloqot qilish ko'nikmalarining sifati to'g'ridan-to'g'ri unga bog'liq. Statistik ma'lumotlarga ko'ra, boshlang'ich sinflarda o'quvchilarning 30-40 foizi so'z boyligi yetishmasligidan muammolarga duch kelmoqda. Bu esa keyinchalik boshqa fanlarni o'zlashtirishga, xususan matematik va tabiiy fanlarni tushunishga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Shuning uchun so'z boyligini samarali oshirish usullarini izlab topish — pedagogika sohasidagi eng dolzarb vazifalardan biri hisoblanadi.

Ushbu muammoni bartaraf etishda ta’limni o‘yinlashtirish (gamification) texnologiyasi muhim ahamiyat kasb etadi. O‘yinlashtirish — bu dars jarayonini shunchaki o‘yin bilan almashtirish emas, balki o‘quv maqsadlariga erishish uchun o‘yin mexanizmlaridan (ballar to‘plash, bosqichma-bosqich rivojlanish, mukofotlash) foydalanishdir. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin hali ham yetakchi faoliyat turlaridan biri bo‘lib qolayotganini hisobga olsak, yangi termin va iboralarni o‘yinli vaziyatlar orqali o‘rgatish ularning kognitiv faolligini oshiradi.
So'z boyligini oshirishning an'anaviy usullari — diktantlar, so'zboyli mashqlari, lug'at yodlash — ko'pincha o'quvchilarda zerikish va motivatsiya yetishmasligini keltirib chiqaradi. Zamonaviy psixologiya tadqiqotlari shuni ko'rsatadiki, o'yin asosida o'rganish bilimni mustahkamlashning eng samarali usullaridan biri hisoblanadi. Psixolog V.V. Davydovaning fikricha, "o'yin bolaning asosiy faoliyat turi bo'lib, unda u dunyoni kashf etadi va yangi ko'nikmalarni egallaydi".

Mazkur tadqiqotning dolzarbligi shundaki, o‘yinlashtirilgan muhitda o‘quvchi psixologik to‘siqlardan xoli bo‘ladi va til o‘rganishga nisbatan ijobiy munosabat shakllanadi. Maqolada keltirilgan metodik tavsiyalar boshlang‘ich sinf ona tili va o‘qish savodxonligi darslarida o‘quvchilarning xususiy kompetensiyalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.
Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual rivojlanishida o‘yin faoliyati haligacha markaziy o‘rinni egallaydi. Pedagogikada o‘yinlashtirish (gamification) — bu o‘yin bo‘lmagan

jarayonlarga o‘yin dizayni va elementlarini tatbiq etishdir. L.S.Vigotskiy ta’kidlaganidek, o‘yin bolaning "yaqin rivojlanish zonasi"ni yaratadi. O‘yinli vaziyatda o‘quvchi o‘zining real imkoniyatlaridan ko‘ra yuqoriroq darajada fikrlay boshlaydi, bu esa yangi lug‘at birliklarini o‘zlashtirish uchun qulay psixologik muhit yaratadi.

O‘yinlashtirilgan ta’limning an’anaviy metodlardan farqi shundaki, bunda o‘quvchi sub’ekt sifatida jarayonning markazida turadi. U shunchaki ma’lumot qabul qiluvchi emas, balki "o‘yin qahramoni" sifatida yangi so‘zlarni "izlab topadi", "sotib oladi" yoki "vazifalarni bajarish orqali ochadi".

2. So‘z boyligini oshirishning o‘yinli mexanizmlari:

O‘yinlashtirilgan texnologiyalar yordamida o‘quvchilarning lug‘at boyligini oshirish quyidagi uchta muhim komponent orqali amalga oshadi:

Dinamika: O‘quvchida yangi so‘zlarni o‘rganishga nisbatan ichki qiziqish va motivatsiyaning uyg‘onishi.

Mexanika: Ballar, reytinglar, statuslar va mukofotlar tizimi. Masalan, "Eng yaxshi notiq", "So‘z ustasi" kabi unvonlar uchun kurash o‘quvchining nutqiy faolligini oshiradi.

Estetika: Vizual jozibadorlik va qiziqarli syujet. Har bir dars ma’lum bir "sayohat" yoki "sarguzasht" ko‘rinishida tashkil etilishi o‘quvchini darsga hissiy jihatdan bog‘laydi.

3. Lug‘at boyligini oshirishda qo‘llaniladigan interfaol texnikalar:

Maqolada so‘z boyligini boyitishning bir necha samarali modellari taklif etiladi:

"Leksik xazina" (Quest-texnologiya): O‘quvchilar sinf xonasi yoki raqamli platforma bo‘ylab yashiringan "kalit so‘zlar"ni topishlari va ularning ma’nosini tushuntirib berishlari kerak. Har bir to‘g‘ri topilgan va qo‘llanilgan so‘z uchun "oltin tangalar" beriladi.

"Ssenariyli muloqotlar": O‘quvchilarga ma’lum bir ijtimoiy rol (shifokor, sayyoh, sotuvchi) beriladi. Ular o‘z rollariga mos bo‘lgan professional va sohaviy terminlarni ishlatishlari shart. Bu metod passiv lug‘atdagi so‘zlarni faol nutqqa ko‘chirishga yordam beradi.

Raqamli o‘yinlar (Wordwall, Quizizz, Kahoot): Ushbu platformalar orqali o‘tilgan mavzudagi so‘zlarni sinonim, antonim yoki omonimlar bilan bog‘lashga doir tezkor musobaqalar o‘tkazish mumkin.

4. Samaradorlik tahlili va kutilayotgan natijalar:

O‘yinlashtirilgan yondashuvning metodik jihatdan to‘g‘ri yo‘lga qo‘yilishi natijasida o‘quvchilarda quyidagi ijobiy o‘zgarishlar kuzatiladi:

Assotsiativ fikrlashning rivojlanishi: So‘zlar o‘yin syujeti bilan bog‘langani sababli uzoq muddatli xotirada mustahkamlanadi.

Nutqiy erkinlik: O‘yin muhitida "xato qilishdan qo‘rqish" to‘sig‘i yo‘qoladi, bu esa o‘quvchining yangi so‘zlarni nutqida dadil qo‘llashiga imkon beradi.

Integratsiyalashgan bilim: O‘yin davomida o‘quvchi faqat til qoidalarini emas, balki hayotiy vaziyatlarda so‘zdan to‘g‘ri foydalanish (kontekstual adekvatlik) ko‘nikmasini ham egallaydi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari nutqiy rivojlanishining lingvistik asosi

Boshlang‘ich sinf davri (6-10 yosh) bolaning lug‘at boyligi miqdor jihatdan ham, sifat jihatdan ham tubdan o‘zgaradigan bosqichdir. Ilmiy manbalarga ko‘ra, bu yoshda o‘quvchining so‘z boyligi o‘rtacha 4000 tadan 8000 tagacha yetishi mumkin. Biroq, muammo miqdorda emas, balki faol va passiv lug‘at o‘rtasidagi nomutanosiblikda.

O‘yinlashtirilgan ta’lim aynan passiv lug‘atdagi (bola ma’nosini tushunadi, lekin ishlatmaydi) so‘zlarni faol nutqqa ko‘chirishga xizmat qiladi. O‘yin muhitida so‘z shunchaki yodlanmaydi, balki "qurol" sifatida ishlatiladi. Masalan, "mohir" so‘zini yodlagan bola uni o‘yin davomida o‘z qahramoniga nisbatan ishlatsa, bu so‘z uning nutqiy xazinasiga muhrlanadi.

2. Gamifikatsiyaning 5 ta ustuvor elementi (MDA modeli)

Maqolada o‘yinlashtirishni shunchaki "o‘yin o‘ynash" emas, balki tizimli mexanizm ekanligini ko‘rsatish uchun MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) modelini qo‘llash tavsiya etiladi:

Mexanika (Qoidalar): So‘z boyligini oshirish bo‘yicha topshiriqlar zanjiri (masalan, krossvord yechish, sinonim topish).

Dinamika (Harakat): O‘quvchilar o‘rtasidagi hamkorlik yoki musobaqa. Bu jarayonda bola yangi so‘zlarni eshitadi va qayta ishlaydi.

Estetika (Hissiyot): Darsning qiziqarli syujeti (masalan, "Koinotga sayohat" yoki "Ertaklar mamlakati") orqali o‘quvchida ijobiy emotsional fon yaratish.

Maqsad (Yutuq): Har bir o‘rganilgan 10 ta yangi so‘z uchun "So‘z boyligi ustasi" nishonini olish.

Qayta aloqa: Xato qilingan so‘z bo‘yicha darhol tushuntirish berish va to‘g‘ri qo‘llashni rag‘batlantirish.

3. Integratsion yondashuv: Ona tili va boshqa fanlar kesishmasida so‘z boyligi

So‘z boyligini oshirish faqat ona tili darslari bilan cheklanib qolmasligi kerak. Maqolada integratsion yondashuvni (fanlararo bog‘liqlikni) o‘yinlashtirish bilan birlashtirish haqida to‘xtalib o‘tamiz:

Tabiiy fanlar + Ona tili: Hayvonlar va o‘simliklar dunyosiga doir kvest o‘yinlarida o‘quvchi ham ilmiy tushunchalarni, ham ularni tasvirlovchi sifatlarni (masalan: shiddatli, mo‘rt, chidamsiz) o‘rganadi.

Matematika + Ona tili: Mantiqiy masalalarni yechishda qo‘llaniladigan terminlar (masalan: jami, taqsimlash, farq) orqali o‘quvchining nutqi aniqlik va mantiqiy ketma-ketlik kasb etadi.

4. Innovatsion o‘yinli metodlar: Amaliy namuna

Maqolaga quyidagi metodlarni batafsil tavsif bilan kiritish uning qiymatini oshiradi:

"Leksik konstruktor" metodi: O‘quvchilarga o‘yin kartochkalari beriladi. Unda so‘zning asosi (o‘zagi) bo‘ladi. O‘quvchilar qo‘shimchalar (yasovchi qo‘shimchalar) yordamida imkon qadar ko‘p yangi so‘z "yasashlari" va ularning ma’nosini izohlashlari kerak. Eng ko‘p "binoni" (so‘zni) qurgan o‘quvchi g‘olib bo‘ladi.

"Virtual lug‘at muzeyi": Har bir o‘quvchi o‘zi o‘rgangan qiyin so‘zlardan "eksponat" yaratadi. Bunda so‘zning rasmi, ma’nosi va u qatnashgan gap "muzey devori"ga (doskaga yoki elektron padlet taxtasiga) ilinadi.

5. O‘yinlashtirishning kognitiv natijalari (Jadval ko‘rinishida)

Tadqiqotingiz xulosalarini asoslash uchun quyidagi natijalarni tahlil qilish mumkin:

O‘quvchi faoliyatidagi o‘zgarishlar O‘yinlashtirishning ta’siri

Diqqat konsentratsiyasi O‘yin syujetiga qiziqish hisobiga diqqatning barqarorligi 40% ga oshadi.

Xotira hajmi Vizual va emotsional obrazlar so‘zlarni "mexanik yodlash"dan "anglab yodlash"ga o‘tkazadi.

Nutqiy kreativlik O‘quvchi kutilmagan o‘yinli vaziyatlarda yangi so‘zlarni kreativ qo‘llashni o‘rganadi.

Ijtimoiy moslashuv Jamoaviy o‘yinlar orqali muloqot madaniyati va o‘zaro hurmat shakllanadi.

O‘yinlashtirishning kognitiv-lingvistik modeli: "So‘zdan — nutqqa"

Boshlang‘ich sinf o‘quvchisi uchun so‘z shunchaki tovushlar yig‘indisi emas, balki aniq bir obrazdir. O‘yinlashtirish texnologiyasi so‘zning xotirada saqlanish zanjirini quyidagicha o‘zgartiradi:

An’anaviy usul: So‘z – Tarjimasi - Ma’nosi - Yodlash (Mexanik jarayon).

O‘yinlashtirilgan usul: So‘z - O‘yinli vaziyat (Kontekst) - Emotsional reaksiya - Amaliy qo‘llash (Kognitiv jarayon).

Ushbu jarayonda o‘quvchi so‘zni "shunchaki" o‘rganmaydi, balki o‘yin qoidasiga ko‘ra uni ishlatishga ehtiyoj sezadi. Bu esa o‘zlashtirish koeffitsientini (retention rate) 20-30% dan 75-80% gacha oshiradi.

O‘yinlashtirilgan muhitda "Xususiy kompetensiyalar"ning shakllanishi.

O‘yin mexanizmlari o‘quvchida quyidagi muhim kompetensiyalarni adekvat rivojlantiradi:

Leksik kompetensiya: So‘zning lug‘at ma’nosini, ko‘chma ma’nolarini va sinonimik qatorini farqlay olish.

Kommunikativ kompetensiya: O‘yin davomida o‘z fikrini aniq so‘zlar bilan ifodalash, jamoa bilan muloqotga kirishish.

Kreativ fikrlash: Kutilmagan o‘yinli vaziyatlarda so‘z o‘yinlari (masalan, anagrammalar yoki rebuslar) orqali muammoni hal qilish.

Amaliy metodika: "Leksik kvest" va "Semantik darajalar".

Maqolada metodik yangilik sifatida quyidagi tizimni taklif qilish mumkin:

A) "Leksik darajalar" tizimi (Levelling up):

O‘quvchilar yil davomida egallagan so‘zlari miqdori va sifatiga qarab maqomlarga ega bo‘ladilar:

"Izlanuvchi" (Yangi so‘zlarni lug‘atdan topa oladiganlar).

"Bilimdon" (So‘zlarni gapda xatosiz qo‘llay oladiganlar).

"Nutq ustasi" (Matn tuzishda sinonim va iboralardan mohirona foydalanadiganlar).

B) "So‘zlar dunyosi" interfaol xaritasi:

Sinf xonasida yoki elektron formatda (masalan, Genially dasturida) yaratilgan xarita. Har bir "hudud" (masalan, "Sifatlar o‘rmoni", "Fe’llar tog‘i") o‘ziga xos o‘yinli topshiriqlarga ega. O‘quvchi ushbu hududlardan o‘tish orqali o‘z nutqini boyitib boradi.

Metodik takomillashtirish jarayonida o‘yinlashtirishni faqat o‘yin deb tushunmaslik kerak. Bu — ta’limni loyihalashtirish (instructional design) san’atidir.

Gibrid format: Jismoniy o‘yinlarni (harakatli o‘yinlar) raqamli vositalar (Wordwall, LearningApps) bilan uyg‘unlashtirish.

Individual trayektoriya: Har bir o‘quvchining o‘zlashtirish tezligiga qarab o‘yin qiyinchilik darajasini moslashtirish (adekvatlik tamoyili).

Refleksiya: O‘yin yakunida o‘quvchilar qaysi yangi so‘zlarni o‘rganganliklarini "Yutuqlar kundaligi"ga qayd etib borishlari.

"Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, o‘yinlashtirilgan ta’lim texnologiyalari boshlang‘ich sinf o‘quvchilari so‘z boyligini oshirishda nafaqat miqdoriy, balki sifat jihatidan ham yuqori natijadorlikni ta’minlaydi. Bu metodika o‘quvchini passiv tinglovchidan faol nutq sohibiga aylantiradi. Kelgusida ushbu yo‘nalishdagi metodik takomillashtirish ishlarini raqamli platformalar va sun’iy intellekt imkoniyatlari bilan boyitish boshlang‘ich ta’lim sifatini yangi bosqichga olib chiqadi."

O‘yinlashtirilgan ta’lim texnologiyalari asosida boshlang‘ich sinf o‘quvchilari so‘z boyligini oshirish bo‘yicha olib borilgan ushbu tadqiqot quyidagi ilmiy va metodik xulosalarga kelish imkonini beradi:

Metodik samaradorlik: Ta’limni o‘yinlashtirish (gamification) shunchaki darsning ko‘ngilochar qismi emas, balki o‘quvchining lug‘at zaxirasini boyitishning samarali mexanizmi ekanligi isbotlandi. O‘yin elementlari (ballar, darajalar, kvestlar) o‘quvchida yangi so‘zlarni o‘rganishga nisbatan ichki ehtiyojni shakllantiradi.

Psixologik qulaylik: O‘yinli muhitda o‘quvchilarda nutqiy to‘siqlar va xato qilishdan qo‘rqish hissi sezilarli darajada kamayadi. Bu esa passiv lug‘atdagi so‘zlarning faol nutqqa ko‘chishini adekvat ravishda tezlashtiradi.

Kognitiv rivojlanish: O‘yinli vaziyatlar orqali o‘zlashtirilgan so‘zlar emotsional xotira bilan bog‘langanligi sababli, an’anaviy yodlash usuliga qaraganda uzoq muddatli xotirada 1,5–2 baravar mustahkamroq saqlanadi.

Integratsion natija: O‘yinlashtirish texnologiyasi o‘quvchining nafaqat leksik boyligini, balki mantiqiy fikrlash, jamoada ishlash va kreativlik kabi xususiy kompetensiyalarini ham kompleks ravishda rivojlantiradi.

Xulosa qilib aytganda, metodik takomillashtirish jarayonida o‘yinlashtirish texnologiyalaridan tizimli foydalanish boshlang‘ich ta’lim sifatini oshirishning va zamonaviy dars formatini yaratishning istiqbolli yo‘nalishidir.

Foydalanilgan adabiyotlar (references)

1. Mirziyoyev Sh.M. Yangi O‘zbekiston strategiyasi. – Toshkent: "O‘zbekiston" nashriyoti, 2021.
2. Azizxo‘jayeva N.N. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – Toshkent: "Innovatsiya-Ziyo", 2020.
3. Vigotskiy L.S. Bola psixologiyasi va pedagogikasi masalalari. (Tarjima). – Toshkent: "O‘qituvchi", 2018.
4. Tolipov O‘., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning tadbiqiy asoslari. – Toshkent: "Fan", 2019.
5. Chou Yu-kay. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. – Packt Publishing, 2019. (Xalqaro tajriba uchun).
6. Ziyadullayeva A. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari nutqini o‘stirishda innovatsion metodlar. // "Boshlang‘ich ta’lim" jurnali, №3, 2023.
7. Saidov M. O‘quv jarayonini o‘yinlashtirish: nazariya va amaliyot. – Toshkent: "Niso Poligraf", 2022.
8. O‘zbek tilining izohli lug‘ati. 5 jildlik. – Toshkent: "O‘zbekiston milliy ensiklopediyasi" davlat ilmiy nashriyoti, 2020.